

CBS
ELECTRONICS

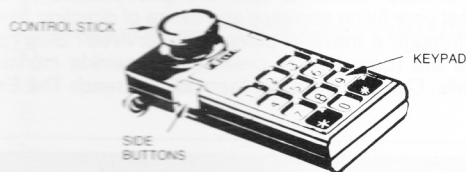


CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA
INSTRUCCIONES DE JUEGO

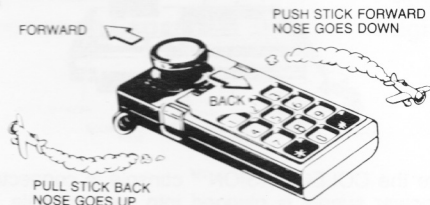
CBS
ELECTRONICS

USING YOUR CONTROLS

NOTE: For a one-player game, use the controller plugged into Port 1. For a two-player game, Player 1 uses the controller plugged into Port 1; Player 2 uses the controller plugged into Port 2.



- 1. Keypad:** Keypad Buttons 1-8 allow you to select the Game Option you want to play. Pressing * after a game allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option Screen.
- 2. Control Stick:** The control stick acts like an airplane control stick. Pull back on the stick and the nose of your plane goes up. Push forward on the stick and the nose goes down.



3. Side Buttons:

Right

Your plane fires bullets from its nose when this button is pressed.

Left

Your plane accelerates from low to high speed when this button is pressed. But be careful. When you accelerate, your loops get bigger!

HERE'S HOW TO PLAY

NOTE: If you are playing a two-player game, players take turns. Player 1 begins, and each turn lasts until the player's plane is eliminated.

Choose your challenge.

Press the Reset Button. The Title screen appears on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of game options, numbered 1-8.

Skill 1 is the easiest level, suitable for beginners.

Skill 2 action is faster than Skill 1, but not as demanding as the arcade game.

Skill 3 plays much like the arcade game.

Skill 4 is more challenging than the arcade version!

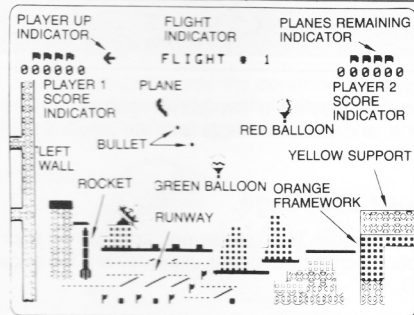
Select a game option by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

You're off!

Your engine's buzzing, your plane taxis down the runway. Pull back on the control stick to rise off the ground. Want to make a loop? Hold the stick back. If your plane touches the top of the sky, it "bounces" straight back down. Get the feel of your plane before you get down to business.

Popping balloons.

Moving pretty well? Now the fun really begins. Balloons rise off the ground to intercept you. If a balloon collides with your plane, you're eliminated. Aim carefully and pop the balloons with bullets! There are two types of balloons with different point values.

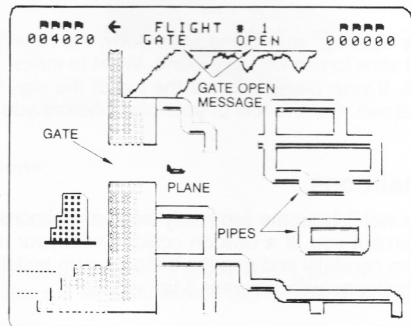


Open the gate.

See the rocket to the left of the runway? Shoot it to open the gate in Skills 1, 2 and 3. In Skill 4 you must shoot this rocket and one more hiding beneath a yellow support. A message appears beneath the Flight Indicator: Gate Open. Fly right, pilot!

Into the maze.

Enter the maze through the open gate and your engine sings sweet music. The slightest touch of the control stick changes your plane's direction. Relax and fly between the pipes as long as you can. The longer your plane survives and the faster you go, the more points you get!

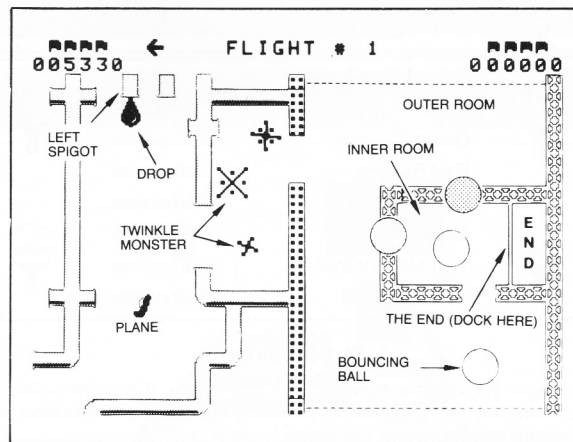


Green drops!

Slip into the next LOOPING™ room. Now the music stops. A green drop forms at the mouth of the left spigot (none in Flight 1, Skill 1). Don't let it hit you! Shoot the drops as they fall and keep flying through.

Twinkle, twinkle, little monster.

Twinkling monsters (one in Flight 1, Skill 1) have taken control of the next room. Again, you can eliminate these funny fellows. But unlike the green drops, once you've eliminated a twinkler, none replaces it.



Watch out for the bouncing ball.

You're so close, you can see The End. But you're not there yet! Balls bounce in the outer room and inner room where The End waits. Avoid or shoot the balls. Can you dock the plane at The End?

Second time around





Congratulations! You've made it through. Now try a second flight. There are more rockets to hit before the maze gate opens. There are more green drops, too. Can you reach The End again?

Starting over

Press * to replay the LOOPING™ Game Option that you have been playing. Or press # to go back to the Game Option screen to select a different game.

NOTE: The Reset Button on the console "clears" the computer. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of a game malfunction.

SCORING

Player Eliminates	Score	
 Brick	150 points	
Green Balloon	200 points	
Red Balloon	500 points	
Rocket	2000 points	
 Green Drop	500 points	
Twinkle Monster	1000 points	
Bouncing Ball	500 points	

Flying Points

The longer your plane survives the pipe maze, the more points you earn. Earn still more points by pressing the accelerator button while your plane flies between the pipes.

You get five flights in each skill level. Each time you reach The End, you earn a bonus flight!

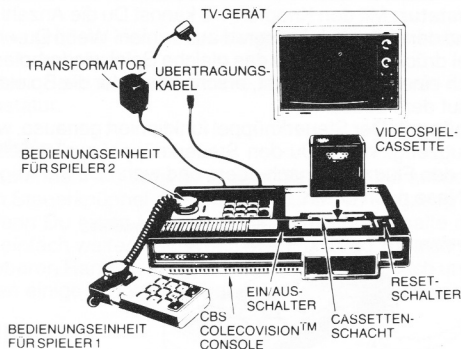
THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing LOOPING™, but it is only the beginning! You will find that this cartridge is full of special features that make LOOPING™ exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!

SPIELBESCHREIBUNG

Vollgas 'rein, Steuerknüppel anziehen und Start frei für ein tolles Kunstflugabenteuer. Dein Kunstflug führt Dich in eine Welt, die Du noch nie vorher gesehen hast. Zuerst mußt Du eine Raketenstation abschießen, damit sich das Tor zum Fluglabyrinth öffnet. Achte auf die Fesselballons. Nun kannst Du Dein fliegerisches Können im Fluglabyrinth beweisen. Hast Du immer noch überlebt? Noch härtere Abenteuer erwarten Dich. Es gibt Räume gefüllt mit grünen Tropfen, Monstern und hüpfenden Bällen. Kannst Du das alles überwinden und DAS ENDE erreichen?

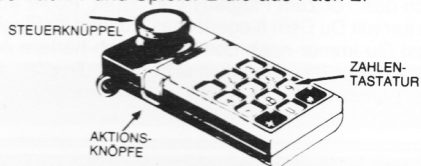
VORBEREITUNG ZUM SPIEL



- Schliesse die CBS ColecoVision™ Console am TV-Gerät an und verbinde das Anschlusskabel der Console mit einer 220V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf einen freien Kanal ab.
- Spielt nur ein Spieler LOOPING™, wird die Bedieneinheit aus Fach 1 (hinteres Fach) benutzt. Wird LOOPING™ von zwei Spielern gespielt, werden beide Bedieneinheiten verwendet.
- **Achte stets darauf, dass die Console ausgeschaltet ist ("OFF"), bevor Du eine Cassette einschiebst oder herausnimmst.** Stelle den Schalter erst auf "ON", wenn die Cassette eingeschoben ist.

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN

BEACHT: Wenn Du allein spielst, dann benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.



Gebrauch der Aktionsknöpfe und des Steuerknüppels für LOOPING™.

- 1. Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du die Anzahl der Mitspieler und den Schwierigkeitsgrad auswählen. Wenn Du * nach einem Spiel drückst, kannst Du das gleiche Spiel wiederholen. Wenn Du # nach einem Spiel drückst, erscheint wieder die Spielauswahl-Tabelle auf dem Bildschirm.
- 2. Steuerknüppel:** Der Steuerknüppel funktioniert genauso, wie der in einem Flugzeug. Wenn Du den Steuerknüppel zurückziehst, geht die Nase des Flugzeugs nach oben, und wenn Du ihn wegdrückst, geht die Nase nach unten.



3. Aktionsknöpfe:

Rechts

Dein Flugzeug feuert, wenn dieser Knopf gedrückt wird.

Links

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, beschleunigt das Flugzeug. Aber Achtung. Die Loopings werden bei größerer Geschwindigkeit auch größer.

SO WIRD GESPIELT

BEACHT: Bei 2 Spielern wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein Flugzeug vernichtet ist.

Auswahl des Schwierigkeitsgrades

Drücke den Reset-Schalter. Zuerst erscheint der Titel des Spieles auf dem Bildschirm und anschließend die Spielwahl-Tabelle. Sie enthält eine Auswahl von 1-8. 1-4 Ist für einen Spieler. 5-8 Ist für zwei Spieler.

Skill 1 ist die leichteste Version für Anfänger

Skill 2 geht schon schneller als 1

Skill 3 fast wie in der Spielhalle

Skill 4 eine größere Herausforderung als in der Spielhalle.

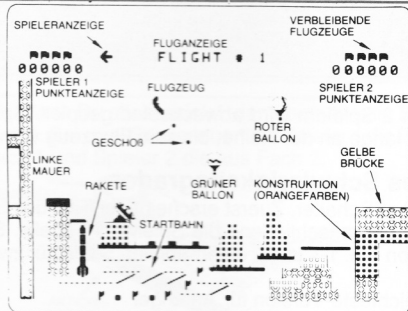
Wähle Dein Spiel aus und drücke die entsprechende Zahl auf der Zahlentastatur.

Los geht's!

Mit aufheulendem Motor beschleunigt die Maschine auf der Rollbahn. Jetzt den Steuerknüppel zurückziehen, und das Flugzeug steigt in die Lüfte. Wenn Du einen Looping machen möchtest, halte den Steuerknüppel einfach weiter fest. Wenn das Flugzeug zu hoch steigt, prallt es vom oberen Rand ab und geht steil im Sturzflug nach unten. Mache am besten einige Probeflüge, bevor Du voll in die Action einsteigst.

Fesselballons

Jetzt geht's richtig los, der Spaß beginnt. Ständig starten vom Boden Fesselballons und kreuzen Deine Flugbahn. Jede Berührung mit ihnen endet tödlich. Ziele genau und versuche die Ballons abzuschießen. Es gibt zwei verschiedene Arten Ballons mit unterschiedlichen Punktwerten.

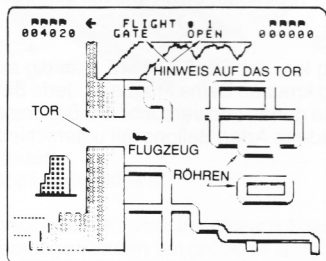


Zuerst das Tor öffnen

Auf der linken Seite der Startbahn steht eine Rakete. Diese Rakete muß abgeschossen werden, damit sich das Tor zum Fluglabyrinth öffnet. In Schwierigkeitsgrad 1, 2 und 3 gibt es nur diese eine Rakete. In Schwierigkeitsgrad 4 ist eine weitere Rakete unter einer der gelben Brücken versteckt. Ein Hinweis für den Piloten erscheint am oberen linken Bildschirmrand: Gate open. Fly right, pilot! Das bedeutet: Tor geöffnet. Fliege nach rechts, Pilot.

In das Labyrinth

Sobald Du durch das Tor in das Labyrinth einfliegst, wird eine schöne Melodie erklingen. Durch die kleinste Berührung Deines Steuerknüppels wird das Flugzeug die Richtung ändern. Versuche, ganz ruhig zu sein, und so lange wie möglich im Labyrinth zu fliegen. Je länger das Flugzeug im Labyrinth überlebt, desto mehr Punkte kannst Du bekommen.

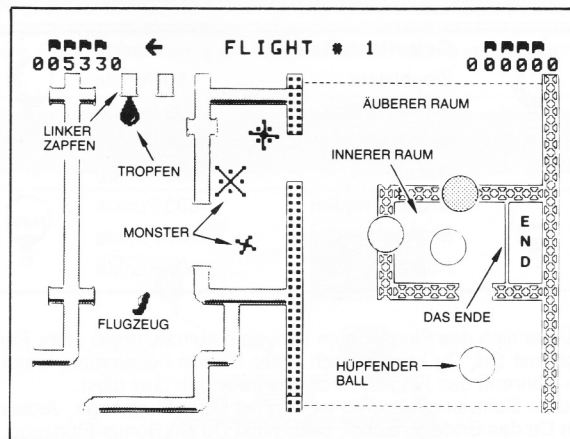


Grüne Tropfen!

Jetzt hinein in den nächsten LOOPING™ Raum. Die Musik hört auf zu spielen. Ein grüner Tropfen erscheint links oben (noch nicht bei Flug 1, Schwierigkeitsgrad 1). Laß Dich nicht von dem Tropfen treffen. Schieße ihn ab und fliege durch den Raum.

Strahlenmonster!

Im nächsten Raum haben die Strahlenmonster die Herrschaft übernommen. Du kannst auch diese abschießen, aber im Gegensatz zu den grünen Tropfen können diese sich nicht regenerieren.



Achtung, die hüpfenden Bälle!

Du bist schon sehr dicht am Ende. Aber noch nicht ganz! Bälle hüpfen in äußeren und inneren Raum kurz vor dem Ende. Versuche, ihnen auszuweichen oder sie abzuschießen. Kannst Du Dein Flugzeug ganz an das Ende heranfliegen?

Jetzt die nächste Runde





Glückwunsch! Du hast es geschafft. Versuche nun einen zweiten Durchflug. Jetzt gibt es aber mehr Raketen abzuschießen, bevor das Tor zum Labyrinth sich öffnet, und es gibt mehr grüne Tropfen. Kannst Du noch einmal das Ende erreichen?

Neubeginn

Drücke *, um das LOOPING™-Spiel zu wiederholen. Drücke # und die Spielwahl-Tabelle erscheint auf dem Bildschirm.

BEACHT: Der "Reset"-Schalter der Console löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann jederzeit betätigt werden, um ein neues Spiel zu beginnen oder auch bei einer Fehlfunktion.

PUNKTE

Getroffene Ziele	Punkte	
	Ziegelstein 150 Punkte	
	Grüner Ballon 200 Punkte	
	Roter Ballon 500 Punkte	
	Rakete 2000 Punkte	
	Grüner Tropfen 500 Punkte	
	Monste 1000 Punkte	
	Hüpfender Ball 500 Punkte	

Je länger sich das Flugzeug im Labyrinth aufhält, desto mehr Punkte bekommst Du. Du kannst noch mehr Punkte bekommen, wenn Du noch während des Fluges durch das Labyrinth Gas gibst. In jedem Schwierigkeitsgrad bekommst Du 5 Flugzeuge. Jedesmal, wenn Du das Ende erreichst, bekommst Du ein Bonus-Flugzeug.

SPAß AM ENTDECKEN

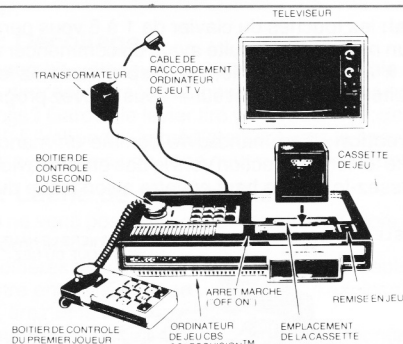
Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um LOOPING™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung ist und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß!

LE JEU

Attachez votre casque et mettez les gaz! Votre avion Looping™ survole une étrange contrée. Faites un looping et feu sur la fusée, la porte de la cité s'ouvre.

Derrière c'est l'aventure. Attention aux dangereuses montgolfières qui s'élèvent dans l'air! C'est le moment ou jamais de démontrer vos multiples talents de pilote et votre sens de l'orientation en dirigeant votre avion au travers d'un inextricable réseau de tuyaux. Epreuve réussie? d'autres dangers vous attendent. Des zones où des gouttes d'huile s'écrasent au sol, (des monstres qui clignent) et des ballons qui rebondissent et cherchent à vous détruire. Parviendrez-vous à les déjouer et à atteindre la zone finale?

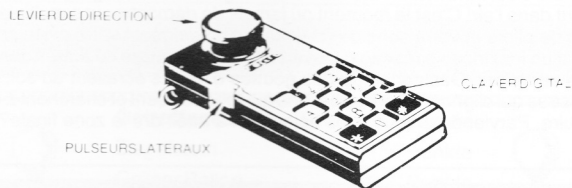
COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



- Assurez-vous que l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est branché sur le téléviseur et sur le transformateur, puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise n° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs utilisez les deux boîtiers de contrôle.
- Assurez-vous toujours que votre ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est éteint ("OFF") avant d'introduire ou d'enlever une cassette. Poussez le bouton arrêt/marche ("OFF/ON") sur marche ("ON") après avoir introduit la cassette.

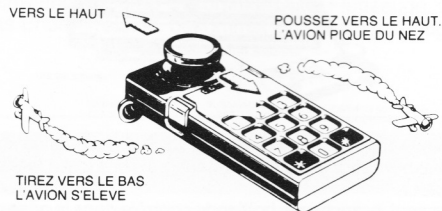
COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE

REMARQUE: Pour jouer seul, utilisez le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 1. Pour deux joueurs, le second joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 2.



Comment utiliser les touches de votre clavier et le levier de direction pour Looping™.

- 1. Clavier digital:** les touches du clavier de 1 à 8 vous permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur ★ après une partie, vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.
- 2. Levier de direction:** il se manœuvre comme un manche à balai d'avion. Tirez le levier de direction vers le bas et votre avion prend de l'altitude. Poussez-le vers le haut et votre avion pique du nez.



3. Pulseurs latéraux:

Droit: votre avion fait feu quand vous appuyez sur ce pulseur. Gauche: votre avion accélère quand vous appuyez sur ce pulseur. Mais attention quand vous accélérez, vos loopings s'élargissent!

COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS PAR ÉTAPE:

REMARQUE: si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que son avion soit éliminé. Le second joueur joue à son tour.

1^{re} étape: A vous de décider!

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu Looping™ apparaît sur l'écran de votre T.V. Attendez que l'écran des niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8.

Niveau 1 le plus facile, convient aux débutants.

Niveau 2 plus rapide que le niveau 1.

Niveau 3 comparable au jeu de café.

Niveau 4 plus difficile que le jeu de café.

Sélectionnez une option en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.

2^e étape: Décollage!

Le moteur vrombit, votre avion est encore sur le terrain d'aviation. Tirez le levier de direction vers le bas pour décoller. Vous voulez faire quelques loopings? Gardez le levier tiré vers vous. Si votre avion touche le haut du ciel, il "rebondit" immédiatement vers le bas. Exercez-vous à piloter votre avion dans une zone neutre avant d'affronter les dangers.

3^e étape: Lâché de montgolfières!

Le pilotage ne vous pose plus aucun problème? Alors la grande aventure peut commencer!

Des montgolfières décollent du sol pour vous intercepter. Si l'une d'entre elles entre en collision avec votre avion, il explose!

Visez bien, tirez et faites-les éclater!

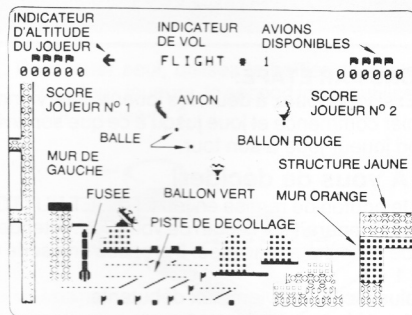
Vous marquerez des points! Il y a 2 sortes de montgolfières et elles vous rapporteront des valeurs de points différentes.

4^e étape: Ouverture des portes!

Vous voyez la fusée sur la gauche de la piste de décollage?

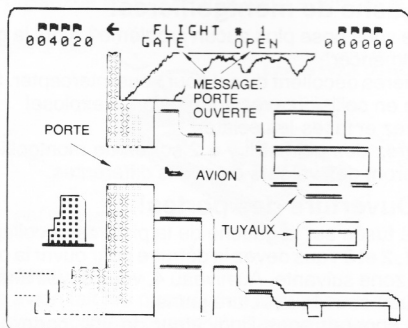
Aux niveaux 1, 2 et 3 vous devez la détruire pour ouvrir la porte qui donne accès à la zone suivante. Au niveau 4, vous devez anéantir en plus une fusée située sous la structure jaune.

Un message apparaît sous l'indicateur de vol: porte ouverte (gate open). Le ciel est à vous!



5^e étape: A l'intérieur du labyrinthe!

Vous pénétrez dans le labyrinthe par la porte désormais ouverte, l'entrée de votre avion sera annoncée par une petite musique. Attention! Le levier de direction est très sensible; le moindre mouvement modifie le cap de votre avion. Détendez-vous et volez entre les tuyaux aussi longtemps que vous le pouvez. Plus longtemps vous survivrez, plus vous irez rapidement, plus vous marquerez de points!

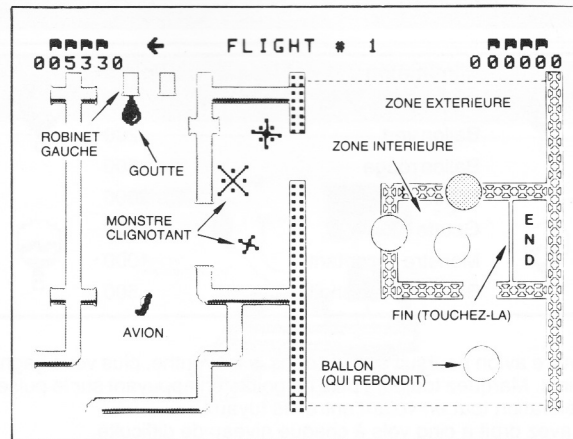


6^e étape: Des gouttes d'huile!

Engagez-vous dans la zone suivante de Looping™. Maintenant la musique s'arrête. Une goutte d'huile se forme au bord du robinet gauche (sauf dans le vol 1 au niveau 1). Ne vous laissez pas toucher! Détruisez les gouttes quand elles tombent et continuez votre vol.

7^e étape: Clignotez, clignotez, petits monstres!

Des monstres clignotants (un seul dans le vol 1 au niveau 1) ont pris le contrôle de la zone suivante. Cette fois encore, vous pouvez éliminer ces drôles de bestioles. Mais contrairement aux gouttes d'huile, une fois que vous avez éliminé un monstre, aucun ne le remplace.



8^e étape: Attention aux ballons qui rebondissent!

Vous êtes si prêt du but que vous pouvez même en voir la fin (the end). Mais vous n'y êtes pas encore! Des ballons rebondissent dans la zone extérieure et intérieure de l'objectif à atteindre. Evitez ou détruisez les ballons. Parviendrez-vous à piloter votre avion jusqu'à la fin de votre mission?

9^e étape: On recommence








Félicitations! Vous vous en êtes sorti sain et sauf. Maintenant essayez un second vol. Il y a d'avantage de fusées à détruire pour que la porte du labyrinthe s'ouvre. Il y a aussi plus de gouttes d'huile. Pourrez-vous de nouveau atteindre la zone finale sans heurts?

Fin du jeu et reprogrammation.

Appuyez sur ★ pour reprogrammer le même niveau de difficulté ou appuyez sur # pour programmer un autre niveau.

Remarque: le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment, et peut être aussi utilisé en cas de fausse manœuvre pour revenir en début de partie.

LES POINTS

Elimination	Points
 Briques	150
 Ballon vert	200
 Ballon rouge	500
 Fusée	2000
 Goutte d'huile	500
 Monstre clignotant	1000
 Ballon qui rebondit	500

Plus votre avion poursuit son vol dans le labyrinthe, plus vous gagnez de points. Marquez toujours plus de points en appuyant sur le pulseur d'accélération tout en volant entre les tuyaux.

Vous avez droit à cinq vols à chaque niveau de difficulté.

Chaque fois que vous atteignez la zone finale, vous gagnez un vol supplémentaire.

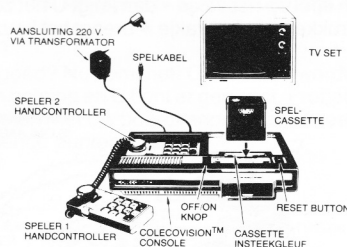
DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à Looping™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant : vous en avez encore beaucoup à découvrir!

SPELBSCHRIJVING

Zet de vliegbril op, riemen vast, start de motor en omhoog. Met prachtige LOOPING™ de loops scheert Uw vliegtuig over een onvoorstelbare wereld. Schiet op een raketstation om de poort open te maken. Schiet op de ballonnen om U heen, maar niet te lang want dan bent U verloren. Uw vliegkunst en richtinggevoel worden op de proef gesteld in de pijpendoolhof. Als U dit overleeft wachten U nog grotere gevaren! Grote groene druppels en monsterballen. Kunt U ze aftroeven en HET EINDE bereiken?

HET SPEELKLAAR MAKEN



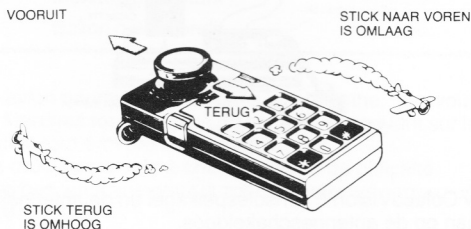
- Sluit Uw ColecoVision™ consolespelkabel en de antennekabel van de TV aan op de antenneschakeldoos.
- Een stekker van de transformator in het console. De andere in een 220 Volt stopcontact.
- TV op het juiste kanaal afstemmen via de kanalenkiezer van de TV.
- **ATTENTIE: ZORG ERVOOR DAT DE SCHAKELAAR ON/OFF OP HET CONSOLE ALTIJD OP "OFF" STAAT BIJ HET INBRENGEN OF UITHALEN VAN EEN SPEL CASSETTE. BIJ NIET-SPELEN ALTIJD DE STEKKER UIT HET STOPCONTACT HALEN.** Nadat de spelcassette is ingebracht de consoleschakelaar op ON.

GEBRUIK VAN DEHANDCONTROLLERS

ATTENTIE: met één speler gebruikt U de handcontroller uit vak 1. Bij een spel met twee spelers gebruikt speler 1 weer de controller uit vak 1 en speler 2 de andere. Er wordt om beurten gespeeld.



1. Via de vakjes 1 tot 8 van het toetsenbord kunt U een keuze maken omtrent de moeilijkheidsgraad van een spel en het aantal spelers. Drukt U na een spel op het vakje * dan krijgt U het zojuist gespeelde spel terug. Indrukken van het vakje # brengt het keuzescherf terug.



2. De controlestick werkt zoals de stuurknuppel van een echt vliegtuig. Terug en de neus gaat omhoog, naar voren en de neus gaat omlaag.
3. Schieten kunt U door de rechterzijknop te gebruiken. Met de linkerzijknop kunt U sneller vliegen. Maar pas op want de loopings worden dan ook groter.

HET SPELEN

Maak Uw keuze

Na het titelscherf verschijnt het keuzescherf op de TV.

Skill 1 is het gemakkelijkst en geschikt voor de beginnende vlieger.

Skill 2 is sneller dan 1, maar nog niet zo veeleisend als in de speelhal.

Skill 3 kan vergeleken worden met de speelhalactie.

Skill 4 is een uitdaging, waar alleen zeer bedreven piloten zich aan moeten wagen.

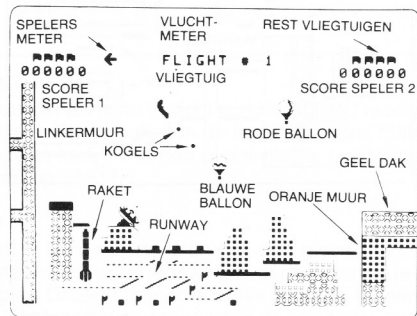
Skill 5 tot 8 is hetzelfde als hierboven, maar dan voor 2 spelers. Maak Uw keuze door het desbetreffende vakje in te drukken.

De start

Uw vliegtuig taxiërt over de startbaan. Trek de controlestick terug en U bent los van de grond. Hou de controlestick terug en U maakt een looping. Na het raken van de bovenkant van het scherm stuiterf Uw vliegtuig terug. Probeer wat vlieggevoel te krijgen en dan aan 't werk.

De ballonnen

Het vliegen gaat goed? Nu komt het! Om U heen worden ballonnen op U losgelaten. Een botsing en U bent er geweest. Probeer zoveel mogelijk ballonnen te raken met Uw boordkanon. Er zijn twee soorten ballonnen met verschillende puntenwaarde.

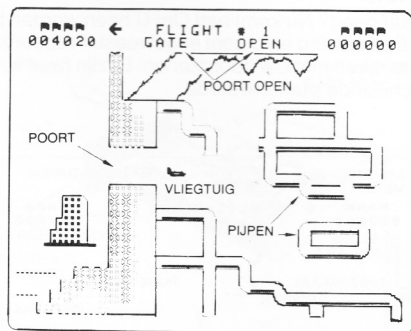


Open de poort

Links van de startbaan staat een raket, die U moet raken om de poort rechts te openen. Dit geldt voor SKILL 1, 2 en 3. Bij SKILL 4 moet U naast de raket ook nog een oranje schuilplaats onder een geel dak raken. Zodra de poort open is verschijnt onder de vluchtmeter de mededeling "gate open". Zoek de juiste koers.

Het doolhof

U hoort aan het geluid van Uw motor dat U door de open poort de doolhof binnenvliegt. De geringste aanraking van de controlestick doet Uw vliegtuig van richting veranderen. Concentreer U op het ontwijken van de pijpen. Hoe langer U door de doolhof vliegt en ook de snelheid bepalen de punten die U krijgt.

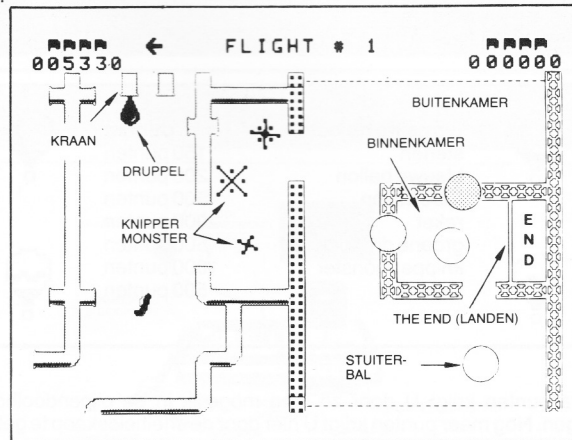


Groene druppels

Vlieg naar de LOOPING™ ruimte. De muziek stopt. Bij SKILL 4 vormen zich groene druppels aan de uitgang van de linkerkraan. Zorg dat ze niet op Uw vliegtuig vallen. Schiet op de druppels zodra ze vallen en blijf vliegen.

Het kleine knipperende creatuur

Een knipperend monster bewaakt de volgende kamer. Kijk uit! Aanraken van deze grapjas is dodelijk. Raak hem met Uw kogels en vlieg verder.



De stuiterballen

Het einde van de reis is nu in zicht en U kunt END reeds zien. Maar U bent er nog niet. Stuiterballen in de laatste kamers maken het U nog moeilijker. Raak ze met Uw kanon of ontwijk ze. Lukt het U om een landing te maken op END?

Opnieuw

Gefeliciteerd! U bent geland. Nu volgt een nieuwe vlucht, waarbij de moeilijkheden echter groter worden. Meer raketten om te raken voor de poort opengaat. Groene druppels in alle SKILLS. Bij een derde vlucht zijn er zelfs 3 knipperende monsters in de middelste kamer. Hoe lang houdt U het vol?

Indien U hetzelfde spel opnieuw wilt spelen drukt U op vakje * op het toetsenbord. Met vakje # krijgt U het keuzeschermb terug. De RESET knop op het console kunt U gebruiken om een spel te onderbreken. Deze knop kunt U ook gebruiken bij een storing.

DE SCORE

geraakte objecten	punten
stenen	150 punten
blauwe ballon	200 punten
rode ballon	500 punten
raket	2000 punten
groene druppel	500 punten
knippermonster	1000 punten
stuiterbal	500 punten

Extra punten krijgt U door zo lang mogelijk in de pijpendoolhof te vliegen. Nog meer punten krijgt U hier door de snelheidsknop te gebruiken.

Bij iedere moeilijkheidsgraad (SKILL) zijn er 5 vluchten. IEDERE keer dat U END bereikt, krijgt U een EXTRA (bonus) vlucht.

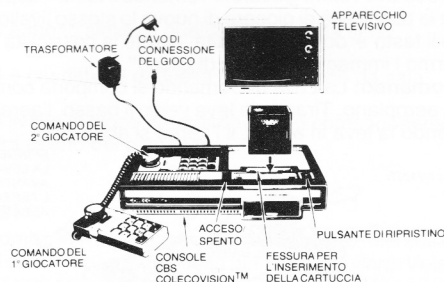
ONTDEK DE MOGELIJKHEDEN

Deze gebruiksaanwijzing geeft U de basisinformatie om LOOPING™ te kunnen spelen. Maar het is slechts een begin. Deze cassette zit vol speciale mogelijkheden. Ontdek ze! Experimenteer met nieuwe technieken en U zult steeds meer genieten van dit spel.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Agganciatevi gli occhiali, portate al massimo i motori e partite! Il vostro aereo LOOPING si innalza in volo su un mondo che non siete mai riusciti nemmeno ad immaginare. Sparate dei colpi contro una stazione missilistica per aprire i cancelli. Attenti ai lanci di palloni aerostatici! Mettete alla prova la vostra accuratezza di volo e il vostro senso dell'orientamento guidando il vostro aereo attraverso un labirinto di tubi. Siete sopravvissuti? Pericoli ancora più strani vi attendono. Ci sono sale piene di gocce verdi, mostri scintillanti e palloni rimbalzanti. Riuscirete a batterli e a raggiungere la FINE?

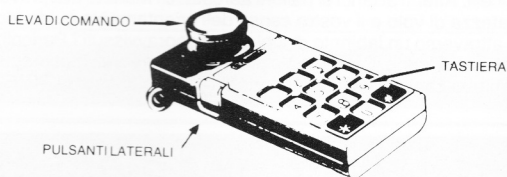
COME PREPARARSI A GIOCARE



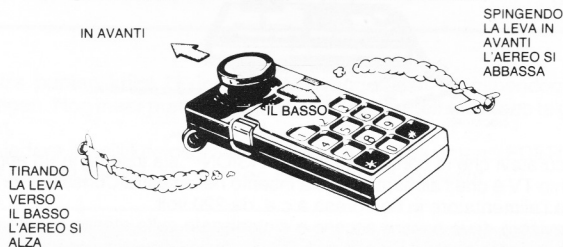
- Assicuratevi che la console COLECOVISION™ sia inserita in un apparecchio TV e che l'alimentatore sia inserito nella vostra Consolle. Poi inserite l'alimentatore in una presa a c.a. da 220 volt.
- Il televisore deve essere acceso e sintonizzato sullo stesso canale sul quale è sintonizzato il Selettore di Canale sulla Consolle.
- Per giocare il LOOPING con un solo giocatore, usate il comando nell'Ingresso I (spinotto posteriore). Per giocare il LOOPING con due giocatori, usate entrambi i comandi.
- **PRIMA DI RIMUOVERE O DI INSERIRE LA CARTUCCIA, ASSICURATEVI SEMPRE CHE LA CONSOLLE COLECOVISION SIA SU POSIZIONE "OFF".**
Portate l'interruttore di ON/OFF su posizione "ON" dopo aver inserito la cartuccia.

COME USARE I COMANDI

NOTA: Per una partita con un solo giocatore, usate il comando inserito nell'Ingresso 1. Per una partita con due giocatori, il Giocatore 1 userà il comando inserito nell'Ingresso 1 mentre il secondo Giocatore userà il comando inserito nell'Ingresso 2.



- 1. Tastiera:** I pulsanti della tastiera da 1 a 8 vi permettono di scegliere il livello di Gioco che volete giocare. Premendo il tasto * dopo una partita, avrete la possibilità di giocare di nuovo lo stesso livello di Gioco; premendo il tasto # dopo una partita, avrete la possibilità di riavere sullo schermo l'immagine "Livello di Gioco".
- 2. Leva di Comando:** La Leva di Comando si comporta come la "crociera" di un aeroplano. Tirando la leva verso il basso, l'aereo si innalza. Spingendo la leva in avanti, il l'aereo si abbassa.



3. Pulsanti laterali:

Di destra: Premendo questo pulsante, il vostro aereo spara proiettili.

Di sinistra: Premendo questo pulsante, l'aereo passa da velocità basse a velocità elevate. Ma state attenti! Quando accelerate, le spirali diventano più grandi!

ECCO COME GIOCARE

NOTA: Se giocate una partita con due giocatori, i giocatori giocano a turno. Inizia il Giocatore 1 e ogni turno dura finché l'aereo del giocatore non viene eliminato.

Scegliete il vostro grado di abilità'

Premete il Pulsante di Ripristino. Sullo schermo del vostro TV comparirà il Titolo. Aspettate che compaia l'immagine Livello di Gioco. Essa contiene un elenco delle possibilità di gioco, numerate da 1 a 8.

L'Abilità 1 è il livello più facile, adatto ai principianti.

L'Abilità 2 comporta un'azione più veloce, ma non impegnativa come nel gioco da sala.

L'Abilità 3 è molto simile a quella del gioco da sala.

L'Abilità 4 è più difficile di quella della versione da sala.

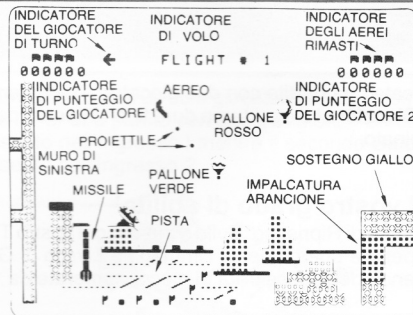
Scegliete il livello di gioco premendo il tasto corrispondente al numero sulla tastiera di uno dei comandi.

Partenza!

Si sente il rombo del motore mentre il vostro aereo rulla sulla pista. Tirate la leva di comando verso il basso per farlo decollare. Volete farlo volteggiare? Mantenete la leva di comando in basso. Ma se il vostro aereo tocca la sommità del cielo, esso "rimbalza" direttamente al suolo. Imparate a "sentire" il vostro aereo prima di mettervi al lavoro.

Colpite i palloni!

Vi state muovendo abbastanza bene? Adesso comincia il vero divertimento. Dei palloni si innalzano dal suolo per intercettarvi. Se un pallone entra in collisione col vostro aereo, sarete eliminati. Prendete la mira accuratamente e fate scoppiare i palloni con dei proiettili! Ci sono due tipi di palloni con diversi valori di punteggio.

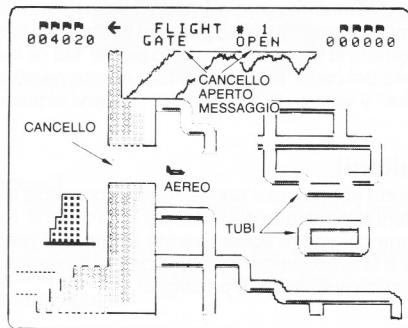


Apertura del cancello

Vedete il missile alla sinistra della pista? Sparate contro di esso per poter aprire il cancello nei Livelli di Abilità 1, 2 e 3. Nel Livello di Abilità 4, dovrete colpire questo missile più un altro missile nascosto sotto un sostegno giallo. Al di sotto dell'Indicatore di Volo comparirà un messaggio: Cancellato Aperto. Volate con bravura, piloti!

Nel labirinto

Entrate nel labirinto attraverso il cancello aperto e il vostro motore suonerà una musica dolce. Un leggero tocco della leva di comando farà cambiare direzione al vostro aereo. Rilassatevi e volate attraverso i tubi il più a lungo possibile. Quanto più a lungo il vostro aereo sopravvive e quanto più velocemente volate, tanti più punti guadagnerete!

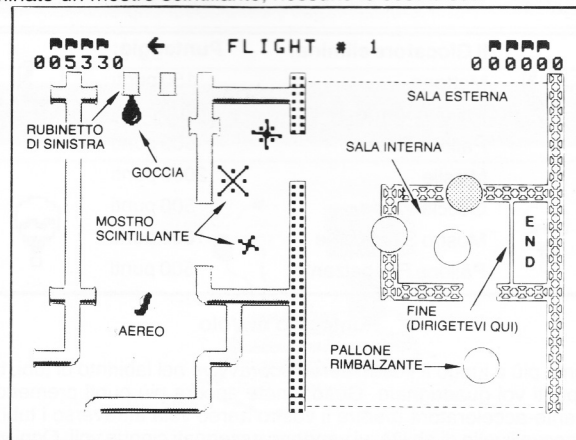


Gocce Verdi!

Scivolote nel successivo quadro del LOOPING. Adesso la musica cessa. Una goccia verde si forma alla bocca del rubinetto di sinistra (questo elemento è assente nel Volo 1, Abilità 1). Fate in modo che non vi colpisca! Sparate contro le gocce man mano che cadono e continuate a volare in giro.

Scintilla, scintilla, piccolo mostro!

Dei mostri scintillanti (soltanto uno nel Volo 1, Abilità 1) hanno assunto il comando nel quadro successivo. Anche qui potete eliminare queste buffe creature. Ma, a differenza delle gocce verdi, una volta che avete eliminato un mostro scintillante, nessuno lo sostituisce.



Attenti ai palloni rimbalzanti!

Siete ormai così vicini alla FINE che potete vederla! Ma non ci siete ancora! Dei palloni rimbalzano nella sala esterna e nella sala interna, dove vi aspetta la FINE. Evitate i palloni oppure sparate contro di loro. Riuscirete a dirigere l'aereo verso la FINE?

Comincia il secondo tempo








Congratulazioni! Ce l'avete fatta! Adesso tentate un secondo volo. Ci sono più missili da colpire prima che il cancello del labirinto si apra. Ci sono anche più gocce verdi. Riuscirete a raggiungere di nuovo la FINE?

Come ricominciare daccapo

Per ripetere la stesso Livello di Gioco del LOOPING che avete appena finito di giocare, premete il tasto *. Per riavere sullo schermo l'immagine Livello di Gioco, premere invece il tasto #, in modo da poter scegliere un diverso livello.

NOTA: Il Pulsante di Ripristino sulla console "azzera" il computer. Può essere usato per iniziare una nuova partita in ogni momento; esso può inoltre essere usato nel caso di cattivo funzionamento del gioco.

PUNTEGGIO

Il Giocatore elimina:		Punteggio:
	Mattone	150 punti
	Pallone Verde	200 punti
	Pallone Rosso	500 punti
	Missile	2000 punti
	Goccia Verde	500 punti
	Mostro Scintillante	1000 punti
	Pallone Rimbalzante	500 punti

Punteggio di Volo

Quanto più a lungo il vostro aereo sopravvive nel labirinto di tubi, tanti più punti voi guadagnate. Guadagnate ancora più punti premendo il pulsante-acceleratore mentre il vostro aereo vola attraverso i tubi. In ciascun livello di abilità, vi vengono assegnati cinque voli. Ogni volta che raggiungete la FINE, riceverete un volo di abbuono!

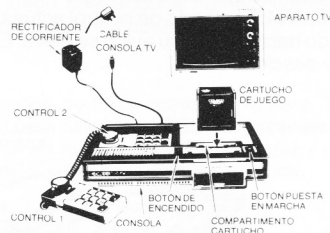
IL GUSTO DELLA SCOPERTA

Questo libretto di istruzioni vi fornirà le informazioni fondamentali di cui avete bisogno per cominciare a giocare con il LOOPING; ma non è che l'inizio! Scoprirete che questa cartuccia è piena di tali caratteristiche speciali da rendere il LOOPING sempre più eccitante ogni volta che giocate. Sperimentate nuove tecniche e... godetevi il gioco!

DESCRIPCION DEL JUEGO

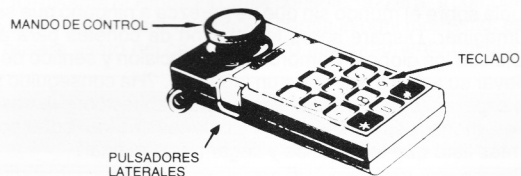
Tome los mandos, acelere los motores y ¡despegue! Su avión LOOPING vuela sobre el mundo sin que se parezca a ninguno que se haya podido imaginar. Dispare sobre la estación de cohetes para abrir la verja. ¡Ojo con los globos! Compruebe su precisión y sentido de dirección al llevar su avión a través de un laberinto. ¿Ha conseguido sobrevivir? Le esperan todavía más peligros. Hay habitaciones llenas de gotas verdes, monstruos centelleantes y balones que van botando. ¿Podrá ser más listo que todos ellos y llegar hasta el final?

PREPARANDOSE PARA JUGAR

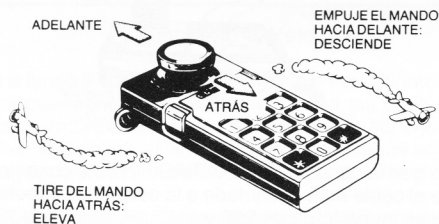


- Asegurese que la consola COLECOVISION está conectada al televisor y que el cable está enchufado a la consola. Conecte entonces el rectificador a una toma de 220 v.
- El televisor debe estar encendido y sintonizado en el mismo canal que la consola.
- Para jugar LOOPING un solo jugador, utilice el control manual 1 conectado en la toma posterior del compartimento donde se aloja.
- Asegurese que la consola CBS COLECOVISION esté desconectada (0) antes de introducir o quitar un cartucho (**!no hacer ésto dañaría el circuito de la consola!**) Una vez introducido el cartucho, accione el interruptor 1/0 para conectarla (1).

USO DE LOS CONTROLES



- 1. Teclado:** Los botones del teclado del 1 al 8 permiten escoger la opción de juego que desee, (número de jugadores y nivel de dificultad). Apretando el botón ★ después de un juego, se repite la misma opción de juego; apretando el botón # al final de un juego se vuelven a tener en pantalla las opciones de juego.
- 2. Mando de control:** El mando de control actúa como el de un avión. Tire del mando hacia atrás y su avión se eleva. Empuje el mando hacia delante y desciende.



3. Pulsadores laterales:

Derecho

Cuando se aprieta este botón, su avión dispara tiros desde el morro.

Izquierdo

Cuando se aprieta este botón, su avión incrementa su velocidad pero, tenga cuidado: cuando acelera, sus rizos se hacen más grandes.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

AVISO: Si juegan dos jugadores, éstos se turnan. El jugador 1 empieza, y cada turno dura hasta que se destruye el avión del jugador.

Elija su nivel de dificultad

Pulse el botón de inicio de juego (Reset): El título aparece en su TV. Espere a que aparezca la pantalla de opción de juego. Contiene una lista de opciones de juego, numeradas del 1 al 8.

Los niveles de dificultad de 1 a 4 son para un jugador.

El 1 es el más fácil y el 4 es aún más difícil que el de las salas de juego.

Los niveles 5 a 8 son para dos jugadores.

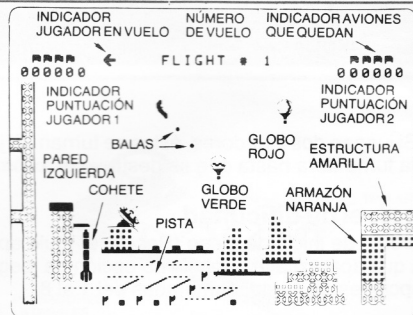
Elija una opción de juego apretando el número correspondiente, en cualquiera de los teclados de los controles.

!A volar!

Su motor está en marcha, su avión rueda por la pista. Tire para atrás del mando de control para despegar. ¿Quiere hacer un rizo? Sujete el mando hacia atrás. Si su avión toca el tope superior rebotará hacia abajo. Acostumbrese a su avión antes de empezar.

Explotando globos

¿Se le dá bien? Ahora es cuando empieza la diversión. Globos suben desde el suelo para interceptarle. Si un globo intercepta su avión, queda eliminado. ¡Apunte con cuidado y revienta los globos! Hay dos tipos de globos con diferente valor en puntos.

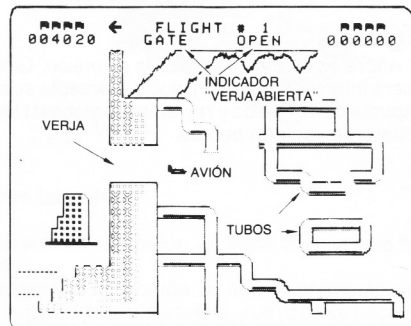


Abra la verja

?Ve usted el cohete que está a la izquierda de la pista? Dispare sobre él para abrir la verja (en los niveles de dificultad 1, 2, 3, 5, 6 y 7). En niveles 4 y 8 deberá disparar a este cohete y a otro que se esconde bajo el soporte amarillo. Un mensaje aparece bajo el indicador de vuelo: verja abierta (GATE OPEN).
!Adelante piloto!

Entre en el laberinto

Entre en el laberinto a través de la verja abierta y su avión empezará a emitir una dulce melodía. El más mínimo roce en el mando de control cambia la dirección de su avión. Relajese y vuele por el laberinto de los tubos tanto como pueda. Cuanto más sobreviva su avión y más rápido vaya !más puntos conseguirá! Cuide de no rozarlos ni de tropezar.

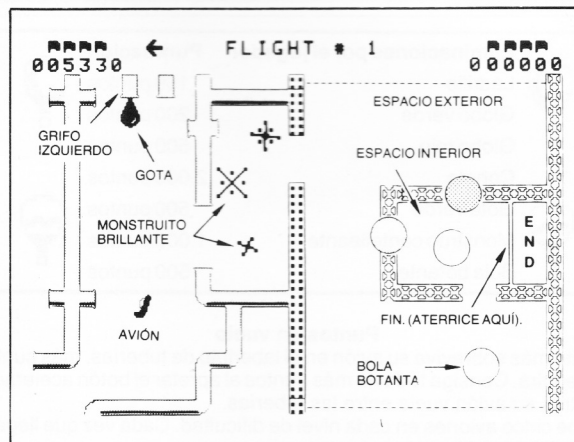


!Gotas verdes!

Deslicese hasta el próximo espacio del laberinto. Ahora cesa la música. Se forma una gota verde en la punta del grifo izquierdo (excepto en el vuelo 1, nivel 1) !No deje que le alcance! Dispare a las gotas a medida que vayan apareciendo y siga volando.

!Danza, danza, pequeño monstruo!

Monstruitos brillantes (que no aparecen en el vuelo 1, nivel 1) se han apoderado de la próxima habitación. Debe eliminar también a estos molestos elementos. Pero, al contrario de las gotas verdes, una vez que haya eliminado un monstruito, ninguno lo reemplaza.



Cuidado con la bola que bota

Está tan cerca que puede ver el final. !Pero aún no ha llegado! Hay bolas que botan en el espacio exterior y en el interior, donde está el fin. Esquive y dispare a las bolas. ?Podrá llegar el avión al fin?

Un segundo vuelo















!Enhorabuena! Lo ha conseguido. Ahora intente un segundo vuelo. Hay más cohetes que acertar antes de que se abra la verja del laberinto. Hay más gotas verdes también. ?Podrá llegar al fin de nuevo?

Volver a empezar

Pulse ★ para volver a jugar la opción que haya estado jugando. Pulse # para volver a la pantalla las opciones de juego y poder elegir una distinta.

AVISO: El botón de inicio de juego (Reset) de la consola "borra" el juego de la memoria. Se puede utilizar para comenzar un nuevo juego en cualquier momento y también se puede usar en el caso de funcionamiento irregular del juego.

PUNTUACION

Eliminaciones por el jugador	Puntuación	
 Ladrillo	150 puntos	
 Globo verde	200 puntos	
 Globo rojo	500 puntos	
 Cohete	2.000 puntos	
 Gota verde	500 puntos	
 Monstruo centelleante	1.000 puntos	
 Bola botante	500 puntos	

Puntos en vuelo

Cuanto más sobreviva su avión en el laberinto de tuberías, más puntos conseguirá. Consiga todavía más puntos al apretar el botón acelerador mientras su avión vuela entre las tuberías.

Recibe cinco aviones en cada nivel de dificultad. Cada vez que llega al fin ¡recibe un avión extra!

DESCUBRIR ES DIVERTIDO

Estas instrucciones le dan la información básica necesaria para empezar a jugar a LOOPING !pero ésto es sólo el principio! Se dará cuenta de que este juego está lleno de posibilidades para hacer que LOOPING sea más emocionante cada vez que juegue. Experimente con diversas técnicas y ¡a divertirse!